

ные из которых: 1) необходимость институционального признания статуса колледжей как ступени высшей школы, 2) сложившееся мнение работников как высшей, так и средней профессиональной школы, что эти системы ориентированы на принципиально разные функции, и поэтому практически невозможно уравнивать качество подготовки специалистов, 3) различие в методологии, технологии и дидактике учебного процесса, 4) необходимость сохранения преемственности, 4) наличие ведомственных барьеров. Российское общество пока к этому не готово.

3. Привлечение колледжа к подготовке бакалавров (без придания ему статуса бакалавриата) возможно на основе сквозной подготовки в системе «ССУЗ – вуз». Но для этого придется признать профессиональную практическую подготовку в колледжах (включая дипломную работу или дипломный проект) достаточными для уровня бакалавра. В этом случае, поступивший в вуз выпускник колледжа будет ориентирован преимущественно на углубление общенаучных, общепрофессиональных и гуманитарных знаний.

О. И. Гадельшина

Екатеринбург

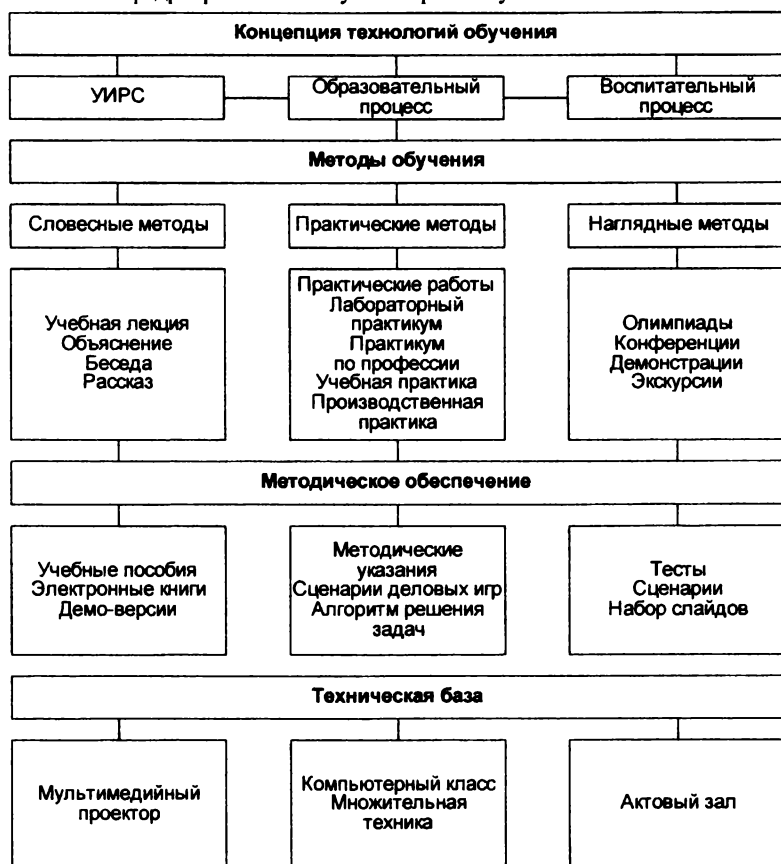
ПОВЫШЕНИЕ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Развитие рыночных отношений в России тесно связано с реформированием национального образования. Новые экономические условия повышают требования к качеству обучения и конкурентоспособности профессионального и интеллектуального кадрового потенциала страны и приводят к необходимости скоординировать образовательные стандарты на европейском уровне.

В последнее десятилетие изменения в экономике Российской Федерации происходят очень стремительно. Новый план счетов бухгалтерского учета, принятие новых глав налогового Кодекса, изменение учетных стандартов, существенные нововведения в налоговое законодательство, применение компьютерной техники – все эти перемены требуют от экономических работников высокого профессионализма.

Такая ситуация объективно способствует формированию инновационных подходов к разработке адекватных моделей и технологий обучения,

направленных на повышение его эффективности и качества. Достижение этой цели ныне вряд ли возможно без широкого и взаимосвязанного использования в учебном процессе разнообразных элементов технологий подготовки экономических кадров. Это и современные информационные технологии, и применение деловых ситуационных игр, обучающих и тестирующих программ, проведение олимпиад и конференций. Все перечисленные новые активные формы обучения органически вписываются в современную концепцию технологий обучения (рисунок) и успешно применяются на кафедре финансов и бухгалтерского учета РГПТУ.



Программно-методический комплекс по обучению экономическим дисциплинам

Формирование профессионала в области экономики, бухгалтерского учета и аудита на современном этапе требует все больше уделять внимание развитию творческих способностей каждого обучающегося, способности получать знания, умения и вырабатывать навыки самостоятельного обучения, решать нетрадиционные задачи и проблемы.

Первые педагогические эксперименты автора по разработке моделей и технологий обучения студентов основам бухгалтерского учета как музыки цифр, языку бизнеса с использованием профильных компьютерных программ и деловых игр были начаты в 1998–2000 гг. в Екатеринбургском механико-технологическом колледже и на кафедре ФБУ РГПУ.

Принципиально новые возможности представляет организация учебного процесса с использованием информационных технологий в обучении, в частности, применение мультимедийного проектора, демо-версии, набора слайдов.

Методика обучения построена таким образом, чтобы по максимуму активизировать восприятие обучающихся студентов. Основываясь на общих методологических принципах познания действительности – от живого созерцания – к абстрактному мышлению и от него – к практике, мы предлагаем начинать занятия по изучению предмета с просмотра и прослушивания демонстрационного ролика «Презентация предмета Бухгалтерского учета» в формате *PowerPoint*.

Деморолик создан на кафедре ФБУ. Цель, которая преследовалась при создании деморолика, – это демонстрация возможности предмета Бухгалтерского учета. Разработчики старались обратить внимание на самые важные стороны предмета, а именно: история развития предмета как науки, важность профессии бухгалтера и ее значимость.

Презентация тематически построена из трех частей:

- Краткое (тезисное) изложение содержания предмета, в том числе разбор основных понятий;
- История развития бухгалтерского учета с показом иллюстративного материала (кадры из исторических фильмов);
- Демонстрация основных атрибутов бухгалтера, символизирующих важность, значимость предмета в целом и профессии бухгалтера, в частности. Это гимн бухгалтеров России и герб бухгалтеров планеты.

Деморолик представляет собой несколько видеофрагментов, включающих в себя текст и, там где это необходимо, схемы и слайды со звуко-

вым сопровождением. Схемы выполнены с применением анимации, они строятся на экране постепенно, и это на наш взгляд способствует лучшему восприятию материала. Применяемая при создании демороликов технология позволяет их редактировать. Опыт проведения презентации предмета показывает, что участие в ней студентов старших курсов, ведущих демонстрацию, повышает ее эффективность.

В рамках научно-практической конференции, организованной РГППУ в 2003 г., был проведен мастер-класс, на котором продемонстрирована «Презентация предмета Бухгалтерский учет». Урок вызвал интерес преподавателей высших учебных заведений Екатеринбурга.

Мы считаем, что заканчивать курс обучения бухгалтерскому учету целесообразно проведением конференции или деловой игры.

Деловые игры предполагают наличие неопределенности в рассматриваемой ситуации, существование стимулов (мотивов) и необходимость в организации обстановки активных действий участников игры. Процедуры принятия решений в ходе деловой игры могут быть простыми, основанными на анализе ситуации, и сложными, использующими процедуры оптимизации. В первом случае игроки самостоятельно отыщут оптимальный вариант принимаемых решений. Продолжительность выработки данного решения будет определяться квалификацией участников игры. Во втором случае выработка оптимального решения требует участия ведущего деловой игры, его объяснений, методических рекомендаций, ориентации в поиске решений.

Автором разработаны методические рекомендации и сценарии по проведению деловых игр различных видов:

- Деловые игры по конкретному участку бухгалтерского учета (для учебной группы);
- Деловые игры по решению сквозных задач (учебное предприятие – от регистрации до сдачи квартальной отчетности);
- Деловые игры, являющиеся завершающим этапом изучения предмета (для нескольких групп).

Методика проведения деловых игр первого и второго вида предусматривает последовательное выполнение студентами учетно-аналитической работы, а также комплексный подход, который выражается в разработке:

- методических пособий;
- раздаточного материала;
- технического оснащения.

Здесь уместно вспомнить слова, сказанные Конфуцием: я слышу и забываю, я вижу и запоминаю, я делаю и понимаю.

При проведении игр первого вида работа ведется на конкретном участке бухгалтерского учета и, как правило, их организация совпадает с окончанием изучения определенного этапа предмета. Например, деловые игры «Командировочные расходы сотрудников», «Движение денежных средств в кассе предприятия» проводятся после изучения созвучных тем. Данные обстоятельства позволяют студентам выполнять реальную работу по заполнению первичной документации и бухгалтерскому оформлению хозяйственных операций, предоставляют возможность привлекать к выполнению заданий компьютерную технику и являются достаточно эффективным способом закрепления полученных теоретических знаний.

Автором при разработке методических пособий и сценариев по проведению игр данного вида было использовано программное обеспечение фирмы «1С», а именно пакет прикладной программы «1С: Платежные документы». В играх предусматривается самый разнообразный набор приемов: анкетирование, тестирование по результатам исследования нормативных документов, ролевая игра, блицтурнир – проверка знаний алгоритма последовательности работы на компьютере, соревнование на быстроту заполнения первичной документации и многие другие.

Задания в форме игр требуют от обучающихся творческой деятельности, способствуют повышению уровня культуры, накоплению новых знаний, позволяют формировать не только познавательные интересы, но и интерес к профессии бухгалтера.

В процессе деловой игры второго вида студенты находят алгоритм и навыки решения проблем, заключенных в смоделированной преподавателем реальной ситуации в области бухгалтерского учета, возникающей на предприятиях Российской Федерации. Студенты не только заполняют первичную и отчетную документацию, но и анализируют полученные результаты. Все это способствует формированию профессиональных умений и навыков и как следствие, обеспечивает востребованность на рынке труда.

Использование данных игр в процессе учебных практик или практикумов по профессии, как показывает опыт, дает наибольшую пользу.

Удельный вес практических занятий по дисциплине Бухгалтерский учет в общем объеме учебной работы составляет 40–50%, что является довольно значительной величиной. Однако общее количество часов на изучение и овладение основными процедурами учета, аудита и анализа недостаточно.

Выход из сложившейся ситуации очевиден: проведение учебных практик или практикумов по профессии как элемент дополнительного образования для желающих получить специализацию в области учета и контроля.

Практикум по профессии должен явиться органической частью учебного процесса. Его цель – подготовка квалифицированного работника соответствующего уровня и профиля, компетентного, ответственного, свободно владеющего своей профессией и ориентированного в смежных областях деятельности.

На практикуме по бухгалтерскому учету студенты должны приобрести умения и навыки самостоятельной работы по составлению и обработке первичных бухгалтерских документов, по ведению журналов, составлению накопительных ведомостей и таблиц форм отчетности.

На практикуме по профессии предлагается проведение деловой игры в виде решения сквозной задачи, в основе которой лежат условные цифровые данные «Учебного предприятия»:

- остатки хозяйственных средств на 1 января,
- хозяйственные операции за I квартал по основным темам бухгалтерского учета.

Основная педагогическая, методическая идея «Учебного предприятия» состоит в том, чтобы погрузить будущего специалиста в области учета в его будущую «среду обитания».

На наш взгляд, данная среда характеризуется использованием профессионального программного обеспечения (бухгалтерского пакета программ) и тем, что все решения по отражению в бухгалтерском учете хозяйственных операций принимаются на основании информации первичных документов.

Практикум проводится в учебной аудитории с группами-бригадами по 5–10 человек. Каждая бригада должна иметь вычислительную технику, нормативную и необходимую первичную документацию, при помощи которой воспроизводится реальный документопоток условного предприятия. В целом, набор документов должен описывать сквозной учетный пример деятельности предприятия. Обучающиеся фиксируют в документах факты хозяйственной деятельности, совершенные в течение некоторого ограниченного периода времени. При помощи данного набора первичных документов имитируется процесс функционирования условного предприятия, начиная с момента его создания, в течение одного квартала. Завершающим этапом проведения игры является составление квартальной бухгалтерской отчетности и ее анализ.

Методика проведения деловых игр третьего вида построена таким образом, чтобы по максимуму активизировать восприятие обучающихся

студентов посредством подготовки обобщающих докладов, проведения конкурсов рефератов и интервью с ведущими специалистами в области экономики, разработки творческих этюдов по заданным темам. К таким играм можно отнести «Бухгалтерский учет 21 века», «Выборы экономических партий», «Аудиторская фирма».

Игры третьего вида – это очень динамичная, эмоциональная и интересная форма обучения. Игры позволяют обрести опыт коллективного мышления, расширяют кругозор в области экономики, развивают быстроту реакции, активизируют память, сплачивают коллектив. Дух состязательности – вот что присуще этому виду деловых игр.

Преподаватель, исходя из реалий конкретной ситуации, должен определить основные параметры проведения деловой игры:

- выбор индивидуального или группового режимов работы обучаемых;
- базовый сценарий проведения игры по тематическим эпизодам или по хронологическому принципу;
- оформление состава групп и распределение ролей внутри каждой группы, а также определение главных ведущих игры;
- формы промежуточного и итогового контроля.

При использовании идей, изложенных в настоящей статье, следует помнить, что предлагаемый программно-методический комплекс – всего лишь инструмент, применение которого требует активного ответного участия и творчества со стороны преподавателя, использующего данные методические средства.

А. В. Ефанов

Екатеринбург

ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА КАК ФЕНОМЕН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Современное профессиональное образование имеет четкую функциональную направленность – подготовить такого специалиста, который был бы наделен знаниями и умениями, достаточными, чтобы обеспечить производителю процветание на конкурентном рынке. Поэтому, в процессе подготовки специалиста необходимо учитывать практические аспекты будущей профессиональной деятельности работника.